Curso de dibujo MANGA

01

NARRATIVA

- La idea
- El argumento
- Elementos de la página

TÉCNICA

- La mesa de dibujo
- El efecto anime

DIBUJO

- El encaje
- La proporción
- Eje vertical

CULTURA

- El cómic japonés
- Akira Toriyama

SALVAT

LA IDEA

EL PRINCIPIO DE TODO

Tanto si se trata de una tira como de una saga épica con centenares de páginas, el primer momento de la creación de una historia es la idea. De la idea se pasará al argumento, de éste al guión y al dibujo y, al final del proceso, obtendremos un manga completo.

Tener ideas no resulta muy difícil, pero sí lo es valorarlas para saber si de ellas puede o no salir un argumento viable, una buena historia y no digamos ya un manga completo e interesante.

• La condición fundamental para que la idea valga la pena no es que sea original o ambiciosa, sino que tenga interés para el propio artista, que va a tener que esforzarse mucho para desarrollarla.

• Un famoso guionista solía quejarse de que si al iniciar una historia ya sabía cómo iba a terminar, el interés de la misma era nulo y no valía la pena ni empezar. Sin llegar a este extremo –ya que siempre es mejor saber adónde se va–, hay que valorar el interés que tiene una historia... primero para uno mismo y después para los demás.

Una idea puede ser una frase, una imagen, un tema general, un personaje, una situación... No hace falta concebir toda la trama de una vez, basta con descubrir algo que llame la atención y empezar a explorarlo.

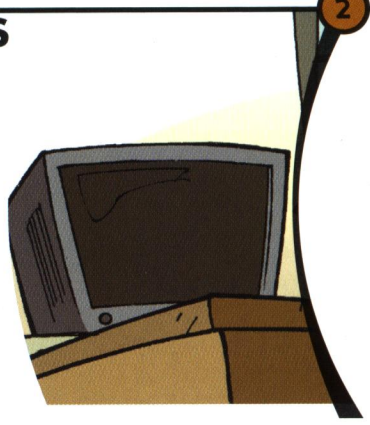
• La oferta temática del manga es amplísima, y disfruta de géneros que le son propios. El manga engloba todos los géneros y todos los públicos, por lo que cualquier historia puede ser explicada de esta manera.

1 LA EXPERIENCIA

Vivencias propias, de los amigos o de los familiares, pueden servir para descubrir temas. El autor Keiji Nakazawa trasladó su propia experiencia de la II Guerra Mundial y el bombardeo de Hiroshima a su drama autobiográfico *Hadashi no Gen*.

2 LOS MEDIOS

La televisión, el cine o un videojuego, pueden dar toda clase de ideas. La copia directa de personajes, nombres, situaciones o diseños –una continuación de *Final Fantasy*, por ejemplo– no está autorizada, aunque se cambie de medio.



3 EL ARTE

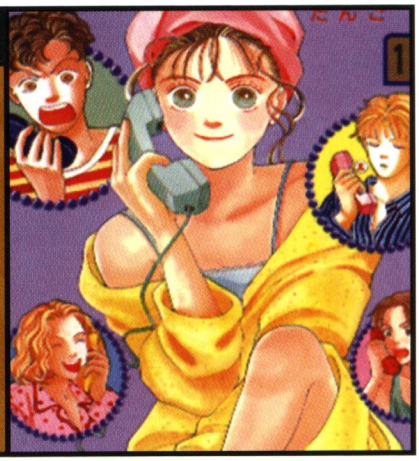
Los medios escritos, como la prensa, o bien la literatura o el arte, pueden ser la base de una historia. Kaiji Kawaguchi realizó *Cocoro*, su biografía de Leonardo da Vinci, porque se sentía fascinado por este artista italiano.

4 CREACIÓN TOTAL

Puede pasar que se te ocurra algo a un tiempo innovador, espectacular e interesante. No esperes que suceda la primera vez, pero de tu propia inquietud puede surgir la próxima gran idea, la primera obra de un nuevo género.

SABÍAS QUE... El plagio

El plagio no es tan grave como parece... siempre que se den unos condicionantes. Cuando una serie tiene éxito se produce siempre un "fenómeno de clonación" y aparecen otros títulos de características muy similares, producidos por otros autores y publicados por otras editoriales. Por ejemplo, tras el éxito de *Hana Yori Dango*, un manga shojo de la autora Yoko Kamio, en el que una chica humilde consigue estudiar en una escuela de prestigio y se enamora del chico más atractivo y rico del instituto, otra autora, Yuu Watase, creó *Ima Doki*, cuyo argumento básico es el mismo. Pero pronto Watase imprimió a *Ima Doki* un tratamiento diferente, que la convirtió en una obra muy distinta.



Hana Yori Dango © 2000 Yoko Kamio · Hakusensha

EL ARGUMENTO

CONSTRUYENDO LA IDEA

Una vez decidido, en líneas generales, cuál es el tema de la historia, se impone estudiarlo a fondo para ver si encaja o no en nuestro proyecto. Para ello, hay que definir sus características y sus componentes, estudiarlo, documentarse... y ponerlo a prueba.

Tanto si se trabaja para diez lectores como si se hace para mil, o para uno mismo, no vale "cualquier cosa". Una idea es buena en tanto conseguimos exponerla correctamente a los demás. ¿Cómo será la historia? ¿Qué número de páginas ha de tener... o puede tener? ¿En qué formato va a publicarse? ¿Con qué medios se cuenta? ¿Da la idea para mucho o para poco? ¿Será un chiste de una sola viñeta o quizá una gran historia?

Al desarrollar el argumento, hay que concentrarse en determinar tres cuestiones básicas:

1. Los personajes que aparecerán en la historia (sobre todo, el protagonista).
2. La ambientación, es decir, dónde y cuándo va a desarrollarse esa historia.
3. El género. ¿Va a ser un drama o una comedia? ¿Ciencia-ficción, fantasía o terror? ¿Romántica o de acción? No vale cambiar de idea sobre la marcha; hay que tenerlo claro.

1 ¿QUÉ PUEDE FALLAR?

Si la idea no da para unas páginas determinadas, es inútil intentar "estirarla". El formato determina muchas veces la forma exacta del argumento y lo que se explica en él. En una historia bien construida, los tres elementos básicos –personajes, ambientación y género– encajarán y, además, lo que suceda, los acontecimientos, tendrán sentido. Si el argumento no es coherente, los lectores se sentirán desconcertados. Además, como los personajes son la clave de la historia –ya que el lector se identifica con ellos y siente sus emociones–, su aspecto, su evolución, su comportamiento, su lenguaje, todo, debe encajar incluso por encima de la historia.

DURACIÓN	10 MINUTOS
DIFICULTAD	SENCILLA
MATERIALES	NINGUNO

¡DESCUBRE EL FALLO!

¡Todo es posible! Una buena narración puede convertir en coherente la idea más insólita, pero siempre es mejor que el desarrollo del argumento tenga lógica. Imagina, por ejemplo, que al autor le apasionan la ciencia-ficción y las historias con sorpresa final, y ha decidido trabajar en una idea concreta: un viaje a Saturno, desde donde se han recibido unas misteriosas señales.

Título: "Marines en Saturno"
Argumento: Un regimiento de marines espaciales al mando del capitán Nik parte en expedición a Saturno, sospechando que la señal recibida es una amenaza. Tras varios años de cruenta guerra, descubren que los saturnianos ya han invadido la Tierra, y de hecho, son sus padres.
Formato: Tira cómica.
Género: *Space-opera*.

Título: "Nikki, la espía saturniana que traicionó a Nik"
Argumento: Nik es un espía espacial, está de misión en el peligroso Saturno, siguiendo una misteriosa señal que le permitirá resolver un caso de secuestro. Al final, es traicionado por Nikki, que era –hasta el momento– su fiel secretaria saturniana.
Formato: Historia corta.
Género: Intriga.

Título: "Nik, héroe de la Tierra"
Argumento: Nik, campesino terrestre, es llevado a Saturno a la fuerza y, sin saber cómo, se ve envuelto en una conspiración a escala universal en la que debe actuar como un héroe. Cuando todo parece perdido, Nek, su hermanastro saturniano, desconocido y superpoderoso, resuelve la situación.
Formato: 2 números de 24 páginas.
Género: Aventuras.

ANÁLISIS

A

Falla el formato. Semejante saga no cabe en una tira, no tiene humor y no se adapta al género de la *space-opera*. Se puede sintetizar lo máximo posible, pero es muy difícil en una historia como ésta, en la que hay que presentar a los diferentes personajes y la situación. Se ha propuesto un caso extremo, pero lo cierto es que costaría encajar la historia por debajo de las diez o veinte páginas para que tuviera interés para los lectores.

B

Falla el título. Es una costumbre en algunos títulos japoneses explicar toda la historia –¡para que el público no se preocupe!– pero, en este caso, se ha perdido el golpe de efecto final y será difícil que la historia tenga interés. Lo contrario, usar el el título algo que no tenga relación con la historia, tampoco suele funcionar.

C

Falla el argumento. Acabar una trama de superación personal con otro personaje, que resulta ser crucial pero que no se ha presentado con anterioridad, es no ofrecer una conclusión correcta a lo que espera el lector, que es que la historia del protagonista se resuelva. Este recurso final de la historia, ese "viene alguien y lo arregla", tiene nombre: se llama "deus ex-machina", y es muy difícil de utilizar de forma adecuada.

ELEMENTOS

¿QUÉ COMPONE UNA PÁGINA?

¿Sabrías reconocer los diferentes elementos de una página de manga? Cada cosa tiene su nombre, y como a partir de ahora nos vamos a referir constantemente a ellos, conviene irse familiarizando con todos. Si quieres dominar el manga, has de saber de qué estamos hablando.

Rurouni Kenshin © 1999 Nobuhiro Watsuki · Shueisha, Inc.

Portada del tomo 25 de *Ruroni Kenshin*, de Nobuhiro Watsuki.

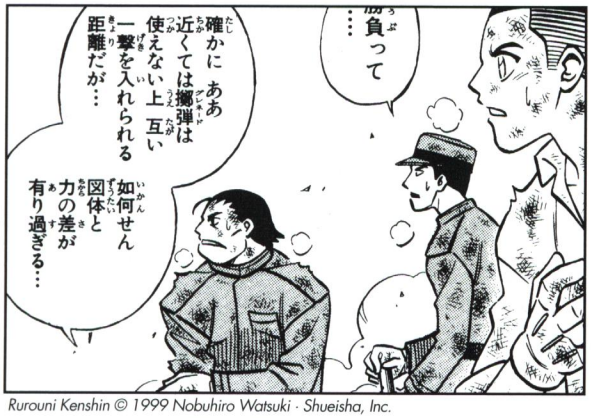
La portadilla corresponde al capítulo 218 de *Rurouni Kenshin*, titulado *Kyoki Tokihanataru*, es decir, "Locura desatada".

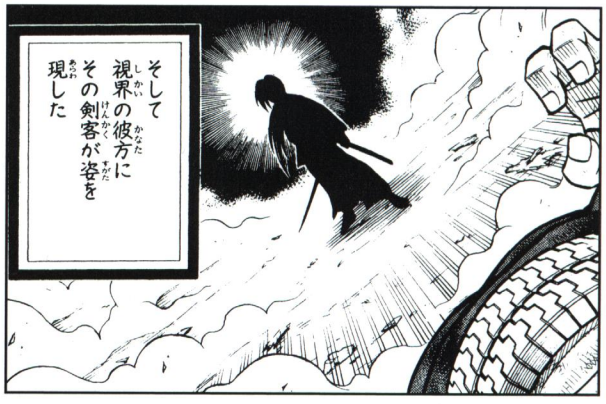
Cada uno de los elementos de la página tiene un nombre. Pero lo primero que hay que recordar es que existen varias clases de páginas:

- La **portada** es la ilustración a color que abre la obra o el tomo, con el título de la obra y el nombre del autor.
- La **portadilla** es la página con que empieza un capítulo y que incluye el título del mismo.
- Una página o una doble página que funciona como ilustración única se llama ***splash page***.
- Lo demás, son las **páginas**. Hasta ahora, todo es muy fácil, está claro.

1 ELEMENTOS DE TEXTO

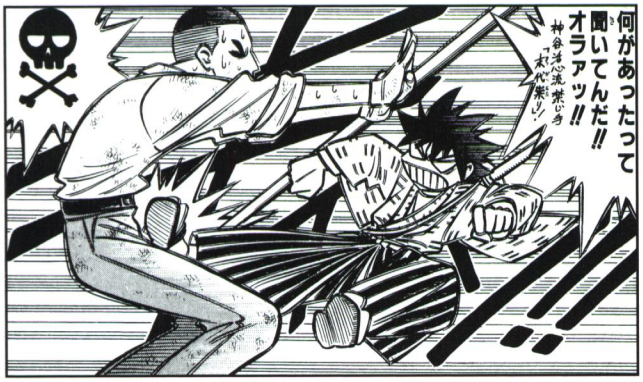
En una página pueden aparecer varias clases de texto. A lo que dicen los personajes se le llama **diálogos**, y normalmente aparecen dentro de **bocadillos**. Es muy normal en el manga, sin embargo, que parezcan fuera de ellos, o en bocadillos cuadrados (llamados **cartelas**), incluso cuando el personaje está fuera del plano. También puede que aparezcan textos que nadie dice, sino que ofrecen información al lector. Estos son los **textos narrativos**.

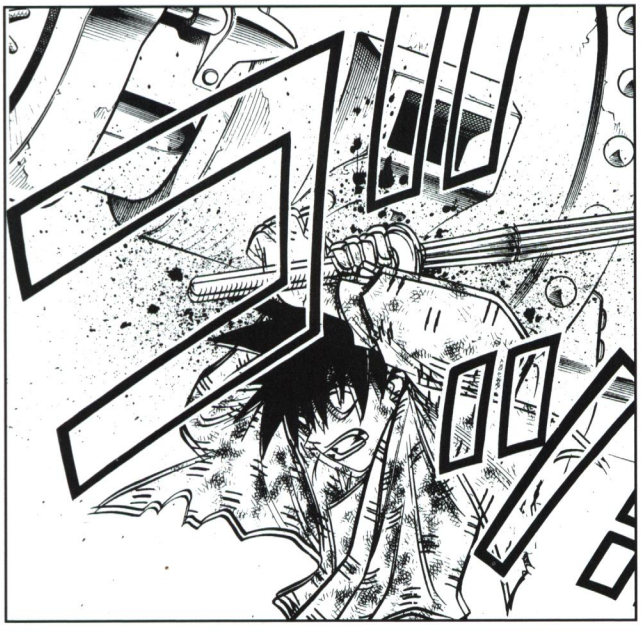




Rurouni Kenshin © 1999 Nobuhiro Watsuki · Shueisha, Inc.

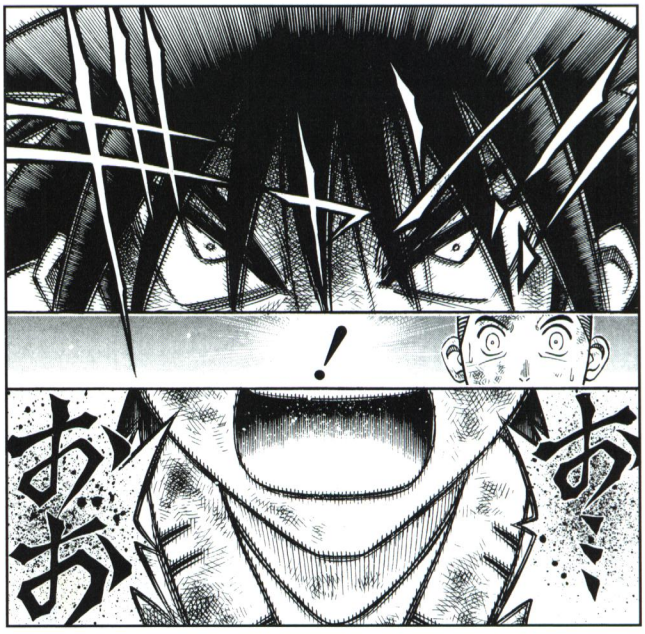
A los elementos que aparecen en la página que tienen un significado especial para el lector se les llama **iconos gráficos** o **recursos gráficos**. A veces son ambiguos, como una gota de sudor exagerada, que puede significar varias emociones (angustia, sorpresa, desconcierto, etc.), pero otras lo son menos: una calavera significa, normalmente, "muerte".

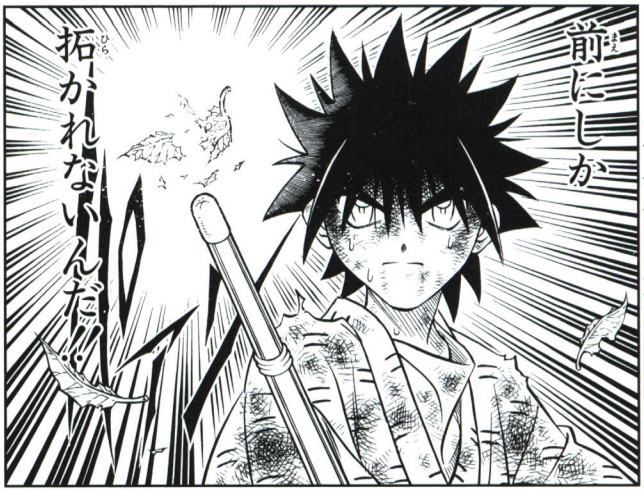




La función de las **onomatopeyas** es reflejar los sonidos, pero en la mayoría de obras de manga tienen, además, un componente gráfico importante, y llegan a integrarse por completo en la ilustración.

Se llaman **efectos** a las formas de composición de página y al uso de recursos buscando un resultado concreto.



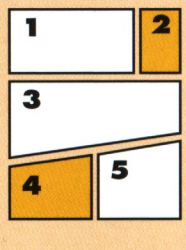


Rurouni Kenshin © 1999 Nobuhiro Watsuki · Shueisha, Inc.

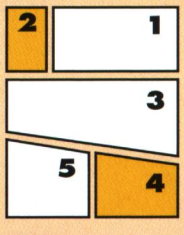
Para reflejar el movimiento se usan las **líneas cinéticas**, pero también pueden tener usos gráficos, servir como fondo o incluso ser un recurso dramático, centrando la acción y dándole énfasis o espectacularidad.

SABÍAS QUE... Sentido de lectura

En los comics occidentales, las viñetas se leen primero de izquierda a derecha y después de arriba abajo, mientras que en los mangas –y en los cómics de otros países del Lejano Oriente– las viñetas se leen primero de derecha a izquierda y después de arriba abajo. El sentido de lectura es lo que determina la composición de la página. Sin embargo, la mayoría de mangas se publican en occidente "invertidos", es decir, con las páginas giradas para que el sentido de lectura sea el occidental. Por cierto, los espacios que separan las diferentes viñetas se llaman **calles**, y es normal que las calles verticales sean más estrechas que las horizontales, ya que así se facilita la lectura de la página.



Sentido de lectura occidental, de izquierda a derecha.



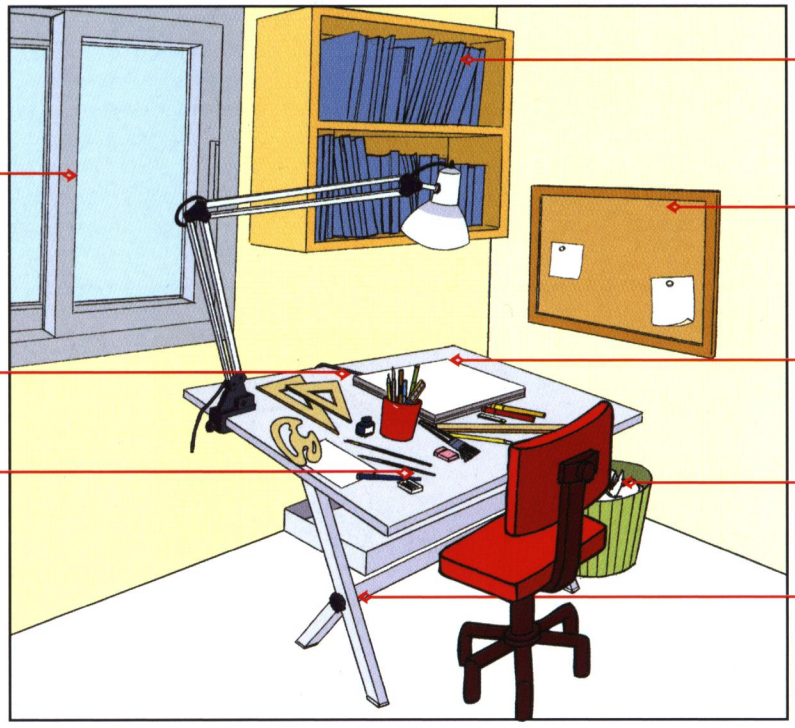
Sentido de lectura oriental. La página parece vista "en un espejo".

LA MESA DE DIBUJO

EL LUGAR DE TRABAJO

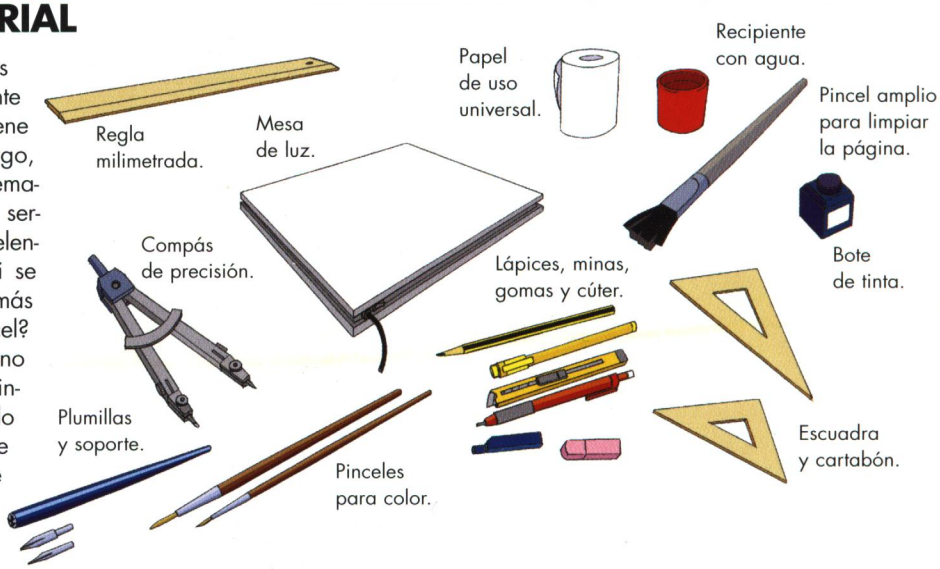
Dibujar manga es como cualquier otra afición. Para empezar, no hacen falta demasiados medios, pero si se convierte en algo más serio, entonces hay que conocer las reglas, intentar disponer del material adecuado y poner los medios que faciliten, a la vez, trabajo y diversión.

La zona de trabajo debe reunir algunas condiciones básicas, como disponer de una buena iluminación, ofrecer cierta comodidad, estar lo bastante aislada de zonas de paso y fuentes de ruido para permitir concentrarse, etc. ¿Qué objetos se encuentran en el lugar de trabajo del dibujante? Los mínimos imprescindibles, aunque no siempre sea posible.



1 TODO EL MATERIAL

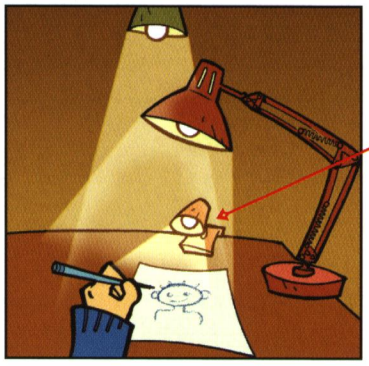
El repertorio de objetos que rodean al dibujante es múltiple, y cada uno tiene su función. Sin embargo, conviene no acumular demasiados objetos. ¿De qué servirá disponer de un excelente juego de plumillas si se descubre que resulta más cómodo entintar a pincel? El consejo básico es... no creerse la publicidad: ningún objeto, no importa lo especializado o lo caro que sea, va a convertir a nadie en un buen dibujante. Sólo la práctica lo conseguirá.



2 ILUMINACIÓN

Es especialmente importante asegurar una buena iluminación en la zona de trabajo. Los principales requisitos a tener en cuenta son:

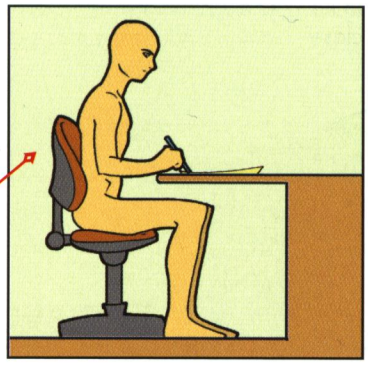
1. Debe aportar la claridad necesaria, centrada en la zona de trabajo.
2. Debe evitar las sombras, sobre todo las de las manos sobre el papel.
3. Debe tener la intensidad correcta, la necesaria para no forzar la vista en exceso y no deslumbrar fácilmente.



Una segunda fuente de luz puede evitar con facilidad la sombra que la propia mano crea sobre el papel. Esto resulta fundamental a la hora de entintar, cuando la mano debe moverse con precisión.

3 LA POSTURA

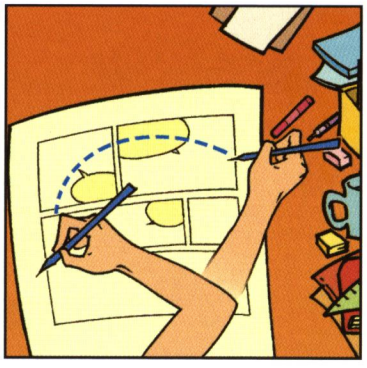
Disponer de una buena silla, con respaldo, de altura regulable, que permita mantener la superficie de la mesa a la altura de los codos y los pies apoyados en el suelo, permitirá trabajar sin que la espalda sufra. Al trabajar muchas horas sobre el tablero de dibujo, éste es un aspecto que conviene cuidar. Un buen consejo a dibujantes, tanto principiantes como veteranos, es hacer pausas –y hasta estiramientos– al menos cada hora, y practicar algún deporte.



Si puedes escoger, usa una silla de altura regulable y gradúala de forma que tus pies se apoyen en el suelo y los codos queden a la altura de la mesa.

4 ESPACIO LIBRE

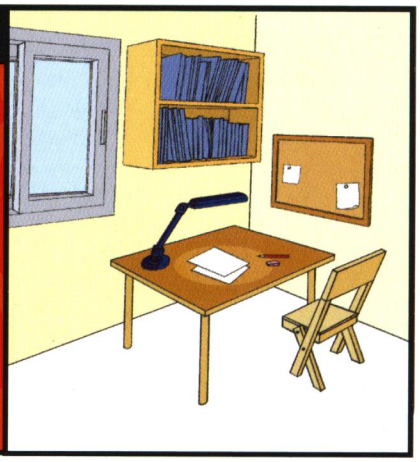
Si eres diestro, debes mantener todo el recorrido posible de tu brazo derecho libre de obstáculos, sobre todo si es un objeto que puede dar problemas, como un bote de tinta o un vaso de agua. La mano que dibuja siempre está en movimiento, y hay que ponérselo fácil. Si eres zurdo, entonces aplica al revés el mismo consejo: deja libre el recorrido del brazo izquierdo, e invierte las instrucciones de iluminación: la luz debe entrar por la derecha.



MATERIAL Lo imprescindible

En realidad, lo más probable es que todos estos consejos parezcan complicados y, algunos, hasta caros. Lo cierto es que muchos dibujantes principiantes deben conformarse con poco, su mesa de trabajo habitual y un flexo. Pero ninguna limitación de material repercute en el resultado del trabajo, ni en el entusiasmo que genere ni en lo que se puede aprender con un simple lápiz.

Además, el gran Osamu Tezuka aprendió a dibujar estirado en la cama –en su caso, el futón– y un genio contemporáneo como Akira Toriyama prefiere la mesa del comedor (para estar cerca de la televisión). Queda claro que lo único a determinar son tus propios gustos.



EFECTO ANIME

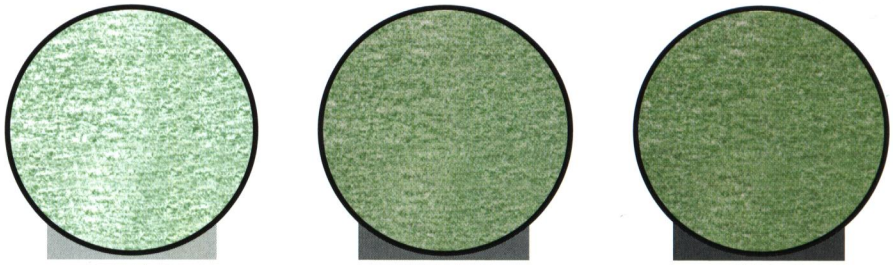
EL ACABADO PLANO

Una de las formas de coloreado más espectaculares es la pintura sobre acetato, con colores planos, muy regulares y brillantes, y sombras definidas. Pero este "efecto anime" es fácil de imitar con casi cualquier otro medio, como, por ejemplo, los lápices de colores.

Los materiales más accesibles para el trabajo de coloreado suelen ser los lápices de colores. Sin embargo, eso no quiere decir que usarlos sea sencillo. No sirve cualquier clase de lápices: han de ser adecuados al coloreado artístico. Además, el papel sobre el que se trabaja ha de ser lo bastante resistente como para aguantar muchas capas de color.

- Se empieza dando una capa suave y uniforme del color general en la zona a pintar. Ese es el color base.

- Para crear la zona de sombra, basta con dar varias capas con el mismo color. La intensidad del color base irá aumentado poco a poco.



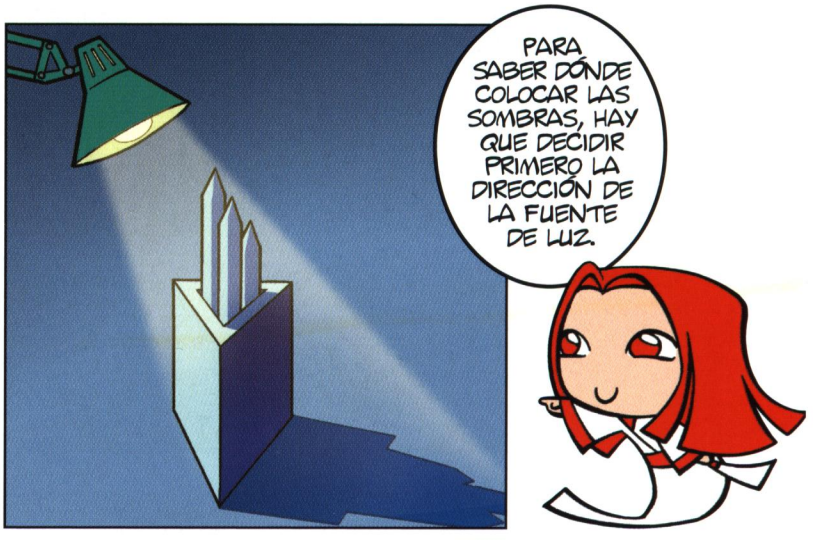
- Otra opción es usar un tono similar al color base, pero más oscuro, para crear la zona de sombra. Requiere disponer de mayor surtido de colores, pero es más rápido.

RECUERDA

Con el lápiz sucede lo mismo que con la acuarela: no se puede borrar, y no hay vuelta atrás. Por tanto, conviene hacer pruebas en un papel aparte antes de atreverse con el original.

1 SOMBRA INTENSA

Un foco de luz único y potente crea sombras recortadas, sólidas y muy definidas. Son esta clase de sombras las que se emplean en el coloreado de anime, consiguiendo efectos espectaculares. En realidad, el trabajo tradicional de animación se realiza pintando con gouache sobre acetato, pero el efecto se puede imitar con casi cualquier otro material, obteniendo un acabado del mismo estilo.



DURACIÓN 90 MINUTOS

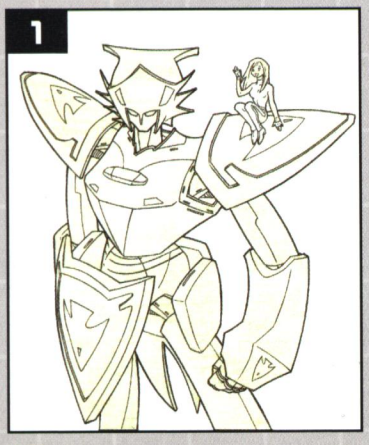
DIFICULTAD MEDIA

MATERIALES LÁPICES DE COLORES

LÁPIZ Y SOMBRAS

LÁMINA Nº 002 **Colorear un objeto tan tecnológico como un mecha con unos simples lápices de colores parece muy difícil. Pero basta con seguir los pasos recomendados para conseguir un resultado más que aceptable. Recuerda: puedes hacer tu propia selección de colores.**

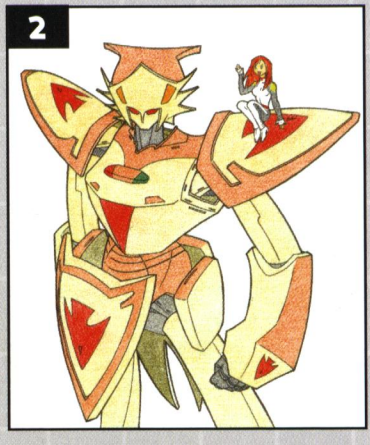
1



Color de base. Escogemos un color concreto, que va a definir a todos los demás que usemos en la ilustración, y damos una primera capa de color –muy suave– a todo el dibujo (salvo posibles zonas blancas).

El color base es tostado.

2



Colores planos. Se trata de colorear cada zona con los tonos que se hayan escogido, buscando un acabado lo más regular posible.

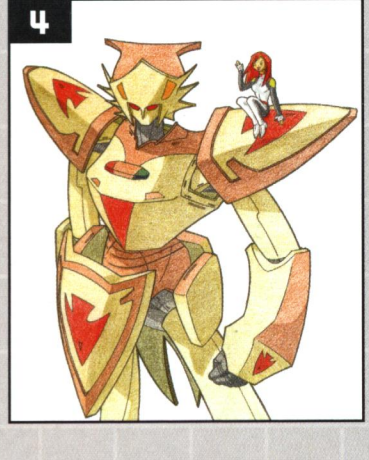
Colores planos.

3

Sombras. Con colores que se parezcan a los planos, pero más oscuros, definimos las zonas de sombras.

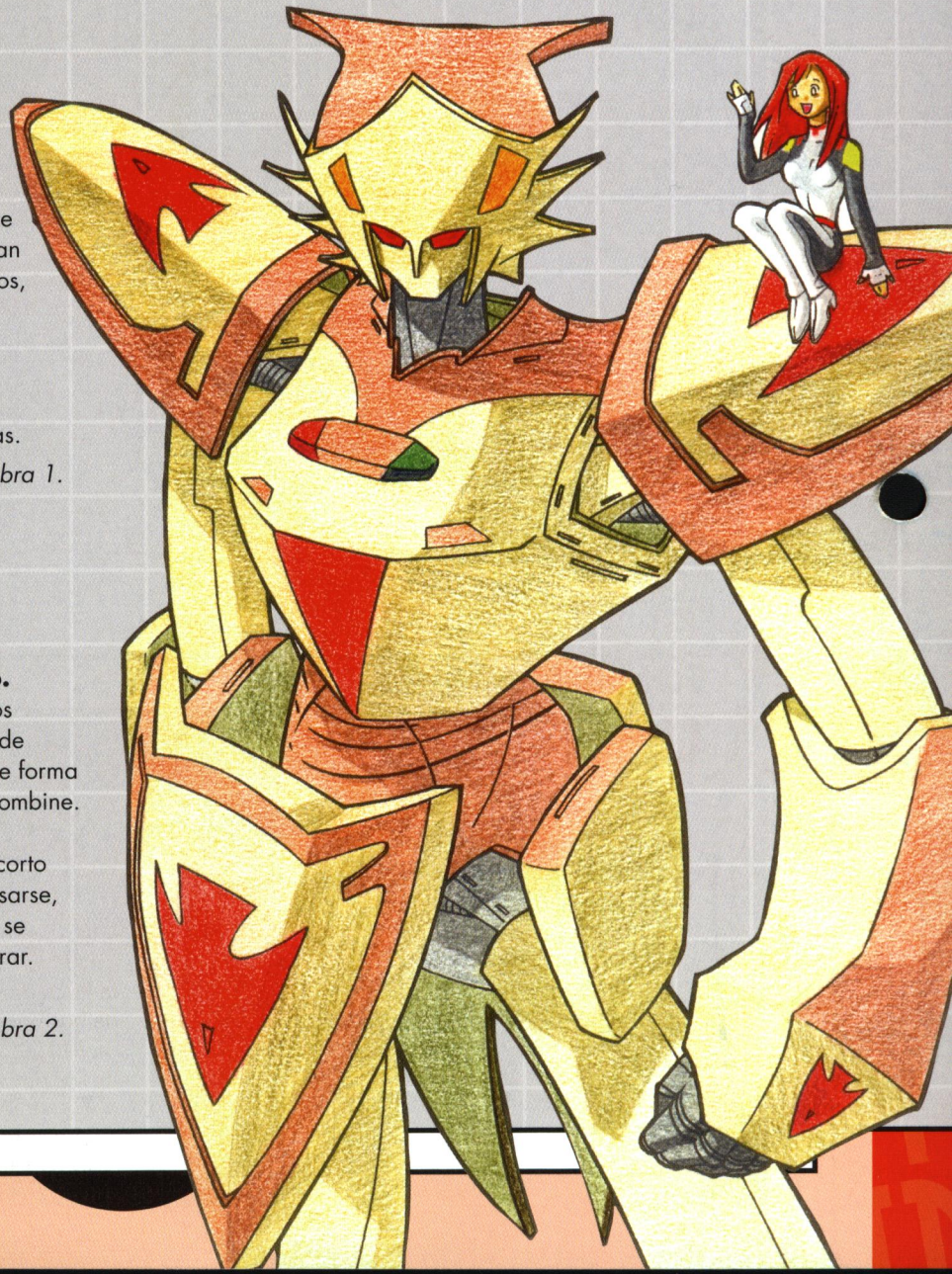
Color sombra 1.

4



Acabado. Terminamos el trabajo de sombras de forma que todo combine. Es mejor quedarse corto que no pasarse, ya que no se puede borrar.

Color sombra 2.

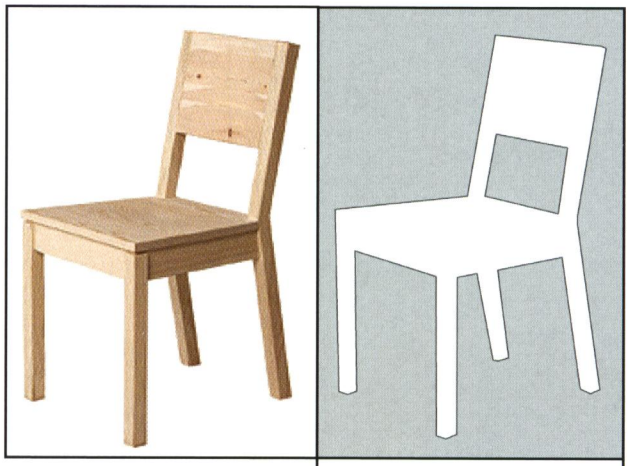


EL ENCAJE

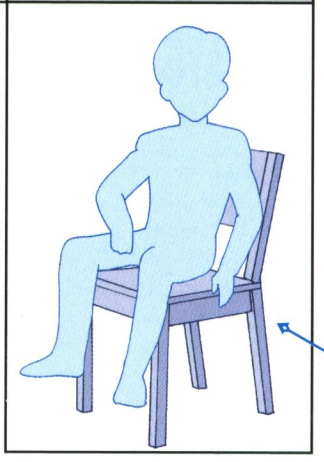
COMPONENTES DE UN OBJETO

Para dibujar cualquier cosa, objeto, persona o fondo, hay que entender un hecho básico. El mundo real es un espacio tridimensional, pero el medio que usaremos para representarlo, es decir, el papel, sólo tiene dos dimensiones. Por tanto, nunca dibujaremos la realidad, sólo una versión de ella.

Éste es el mundo real. O, al menos, es una foto de un objeto cotidiano, una silla de madera. La foto de la silla es un objeto bidimensional, pero la silla, desde luego, no lo es. Por tanto, nuestra "idea mental" de silla existe porque hemos visto muchas, y sabemos perfectamente qué es y para qué sirve, así que la reconocemos incluso en esta versión plana. ¿Qué pasa si intentamos convertir la silla en un dibujo?



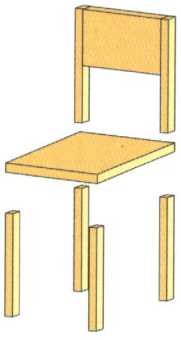
• Partiendo de la idea de que "todo lo que no es fondo, es silla", se ha trasladado una silueta al papel. Pero el resultado no sirve. No es una silla, es una forma plana, y aunque añadamos líneas, colores y sombras, sólo conseguiremos una copia del original.



• Cuando intentamos colocar encima de la silla una silueta de "personaje sentado", copiada de otra fuente, vemos claramente que nunca va a encajar con la silla original.

El personaje parece flotar sobre la silla, ya que los dos elementos no se han creado como un todo común.

1 LA ESTRUCTURA



Para dibujar la silla, tenemos que saber cómo "funciona". Es decir, qué partes la componen y cuál es la relación entre ellas. En seguida, vemos que la silla tiene cuatro patas, un asiento y un respaldo, y que podemos simplificar bastante su estructura.

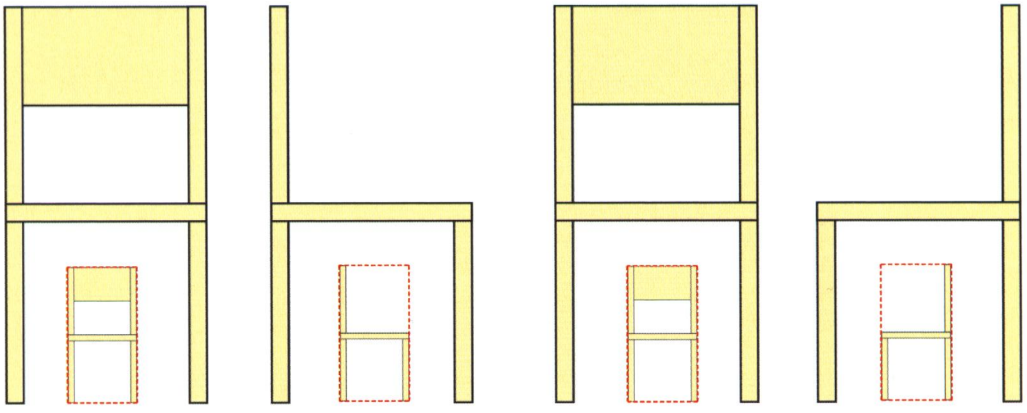
2 EL ENCAJE

Además, esa silla, como objeto tridimensional que es, puede quedar fácilmente inscrita en un prisma de base cuadrada. Manipular la silla y todas sus partes es muy complicado, pero mover el prisma es fácil, ya que es un elemento geométrico muy sencillo.

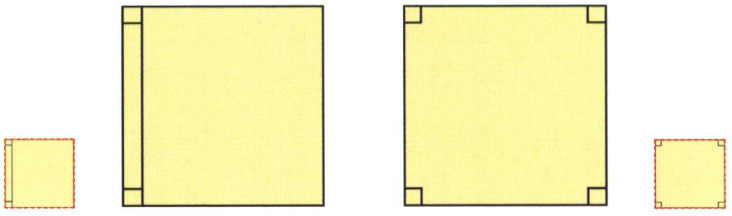
3

MOVER EL PRISMA, MOVER LA SILLA

Un prisma es un objeto tridimensional que tiene seis lados y, mirándolos todos, tendremos seis vistas diferentes de su contenido. Visualmente, la silla se moverá en lo que se llama una "rotación". Observad que el punto de vista desde el que miramos la silla, en las cuatro vistas laterales, coloca los ojos del espectador a la altura del asiento, de manera que miramos el prisma por la mitad, más o menos.



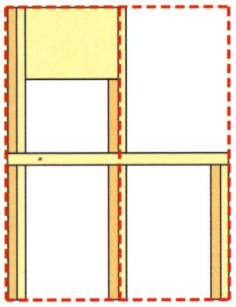
Vista frontal | Vista lateral | Vista trasera | Vista lateral



Vista superior | Vista inferior

4

VISTA 3/4

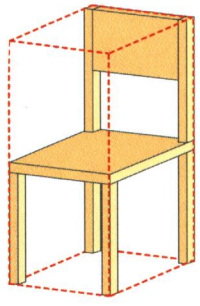


Por supuesto, no hay que quedarse con la idea básica de un solo punto de vista. Construyendo prismas un poco diferentes, tendremos todos los puntos intermedios posibles de la rotación, como en esta vista: 3/4 frontal desde la izquierda.

5

PICADO

Ahora que por fin sabemos cómo es una silla, volvemos a la imagen inicial. Sabemos que estamos viendo el prisma desde arriba, podemos trasladar este punto de vista a nuestro dibujo final y manipularlo a nuestro antojo.

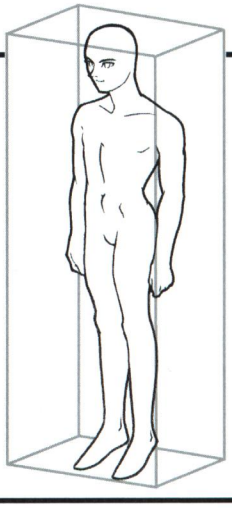


CONSEJO MAESTRO El cuerpo humano

Si crees que el sistema de reducir los objetos a formas geométricas sencillas sólo sirve para una silla u otro objeto muy sencillo o muy regular, reflexiona.

En realidad, el cuerpo humano puede ser también un prisma y, aunque no es tan regular, se puede manipular exactamente igual. Un ser humano es un prisma de base rectangular, cuya altura podemos dividir fácilmente en varias partes para saber cómo construir la figura.

Combinaciones de prismas, líneas y esferas pueden crear cualquier objeto, no importa lo complicado que sea. Por supuesto, si el problema es que dibujar prismas no es lo tuyo... ¡tendrás que rescatar tus viejos libros de geometría!



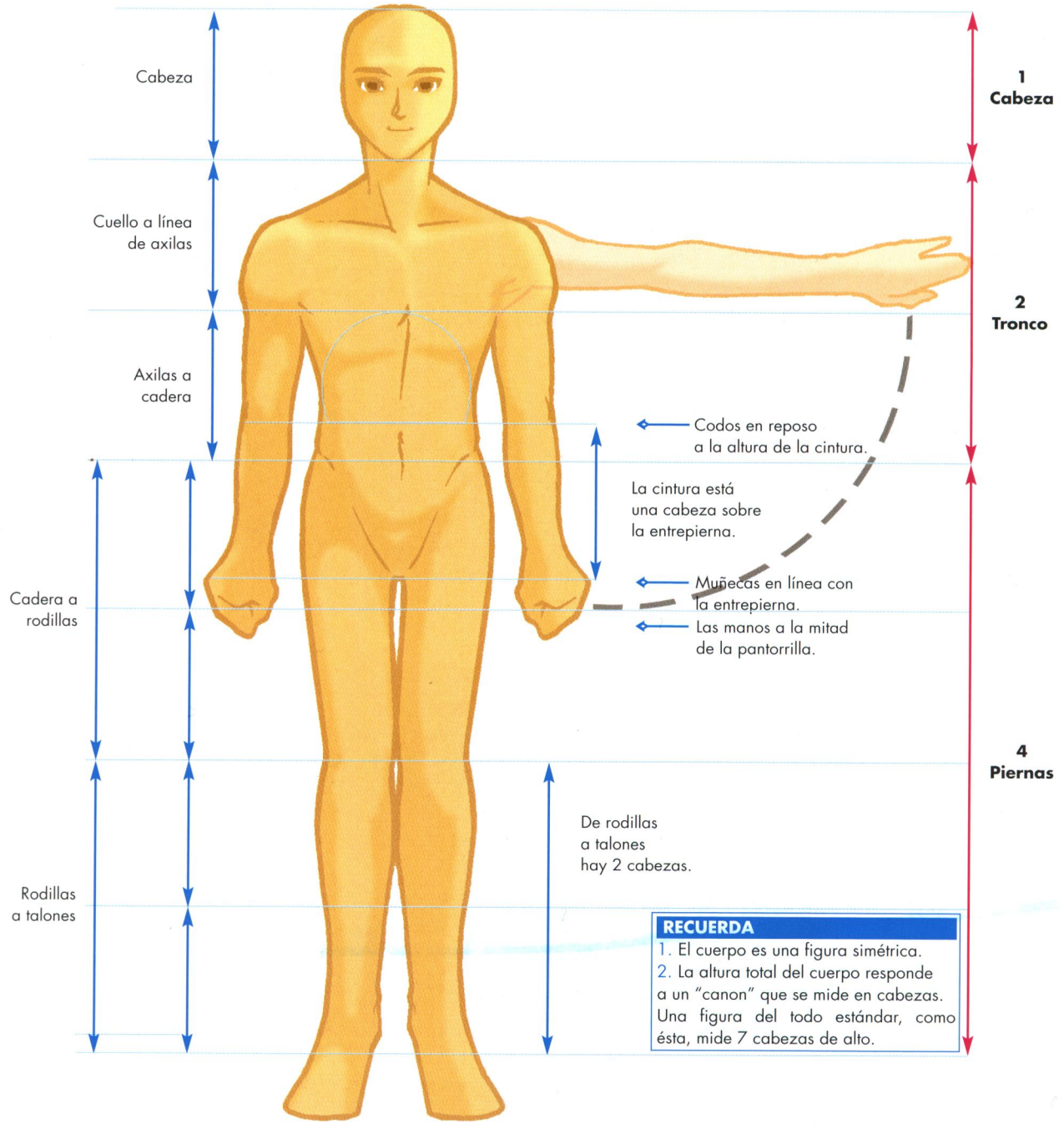
LA PROPORCIÓN

CONSTRUCCIÓN FRONTAL

Todos los objetos físicos tienen una estructura: se construyen con determinadas partes, cada una de las cuales guarda proporción con el total, y sus dimensiones son regulares y concretas. Por supuesto, todo eso se aplica a la construcción de la figura humana.

Cada una de las partes de un objeto tiene una relación determinada con las demás, que se llama *proporción*. Cada parte del cuerpo humano está en un sitio concreto, tiene unas dimensiones determinadas y se articula también de forma exacta.

La proporción interna del cuerpo se basa en dos principios básicos: la simetría y la altura completa de la figura, que se mide –aunque suene extraño– en cabezas. La proporción básica de una figura manga estándar se basa en la medida de 7 cabezas.



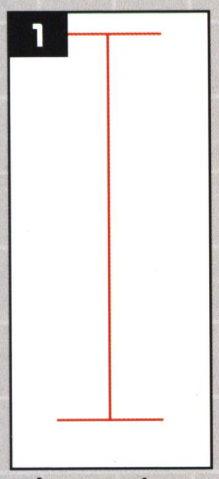
RECUERDA

1. El cuerpo es una figura simétrica.
2. La altura total del cuerpo responde a un "canon" que se mide en cabezas. Una figura del todo estándar, como ésta, mide 7 cabezas de alto.

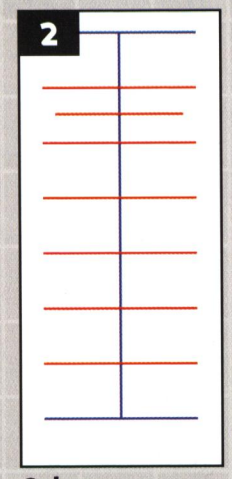
DURACIÓN	35 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	PAPEL, LÁPIZ, REGLA

CONSTRUCCIÓN DE FIGURA

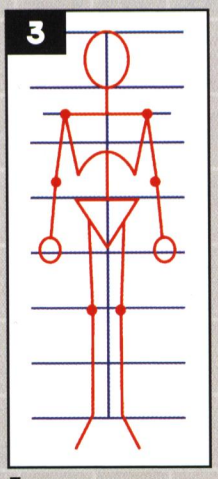
LÁMINA Nº 001 **Dibujar una figura humana es una tarea cuya dificultad dependerá de la experiencia del dibujante. Para un principiante, incluso una pose estática y sencilla, supondrá un problema a la hora de encajar todos los elementos necesarios. Por eso, hay que seguir determinados pasos.**



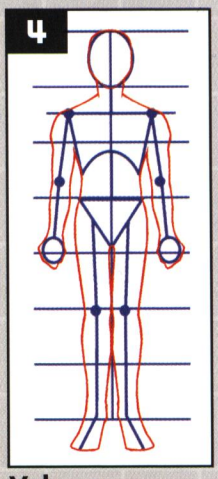
Altura y eje. Lo primero que haremos será delimitar la altura del personaje. Una vez hecho, trazaremos una recta entre las dos marcas, que será el eje que dividirá la figura en dos.



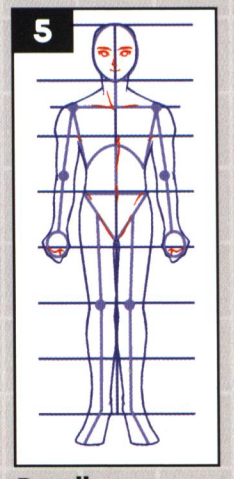
Cabezas y hombros. Divide el eje central en siete partes iguales. Luego, divide la segunda parte por la mitad. Esto te dará la altura de los hombros.



Esquema básico. Ahora podemos encajar cabeza, torso, caderas y extremidades. Fíjate bien en qué división se encuentra cada cosa para que tu dibujo sea proporcionado.

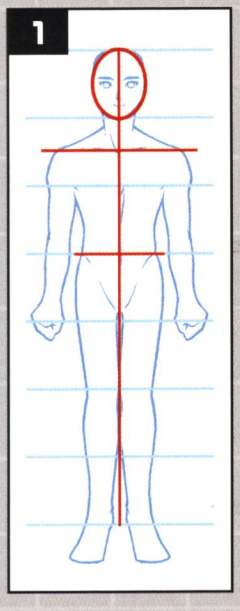


Volumen. Dibuja de forma aproximada la "piel" de nuestro modelo. Los volúmenes del paso anterior nunca deben rebasar la línea exterior de nuestro personaje.

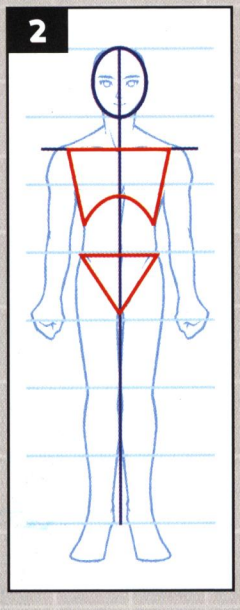


Detalles y acabado. Coloca por último los rasgos de la cara, los detalles de los dedos y los diferentes trazos que van a sugerir los relieves corporales.

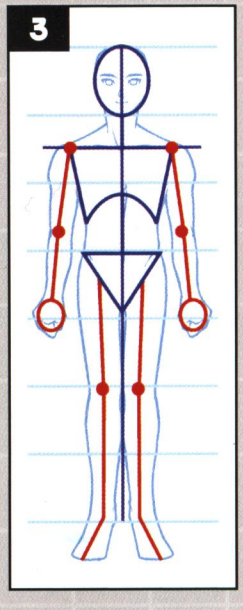
Para aprender a colocar los volúmenes que forman la estructura de las figuras que vamos a dibujar, existe un sencillo ejercicio que te ayudará a practicar para que, poco a poco, empieces a hacerlo de forma intuitiva. Se trata de empezar con figuras ya terminadas.



Cabeza y eje central. Sobre nuestra figura (acabada), dibujamos el círculo de la cabeza y trazamos el eje central, la línea de los hombros y la línea de las caderas.



Pecho y caderas. Se colocan el torso y la línea que marca la caja torácica. Completamos también el triángulo de las caderas, como referencia para construir el resto del cuerpo.



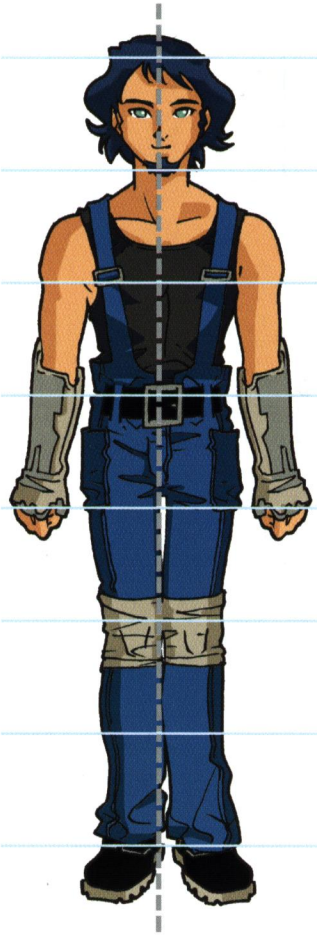
Extremidades. Siguiendo la línea de los brazos, trazamos las extremidades y colocamos el volumen de las manos. No olvidemos indicar también los puntos de articulación.

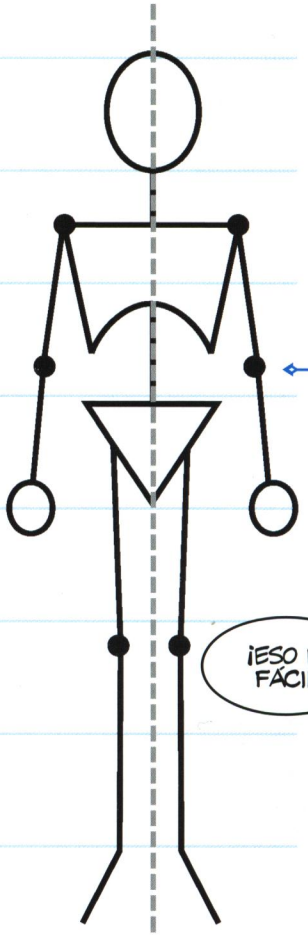
EJE VERTICAL

LA REDUCCIÓN A BLOQUES

Traza una línea que empiece en la parte alta de la cabeza, siga la columna vertebral y termine a la altura de los pies. Esa línea es el eje vertical de la figura, que determina cualquier posible variación de la postura y la colocación de todos los elementos.

En una figura frontal es fácil saber dónde colocar el eje, ya que parte la figura por la mitad, es decir, coincide con el eje de simetría. La línea sigue el movimiento de la figura y, en este caso, no hay reglas básicas.





• A partir de ese eje central, se puede convertir cualquier figura en un esquema de bloques. El torso será un trapecio, el abdomen un triángulo, y los brazos y piernas serán líneas y círculos.

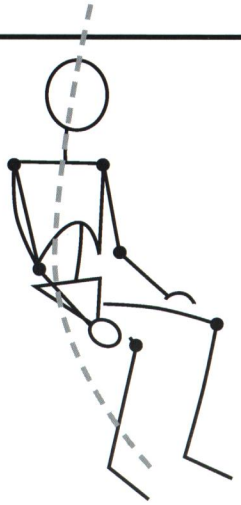
Punto de articulación a mitad de la línea.

• Como el proceso se puede llevar a cabo al revés, y dibujar un esquema es mucho más fácil que reproducir toda la figura, siempre sabrás cómo debe ser una posición –y si "funciona"– con sólo unas pocas líneas.

1

ESTÁTICA

En una figura en otra posición, hay que hacer pruebas. Recuerda: empieza en la cabeza, sigue la columna vertebral y termina a la altura de los pies, no importa dónde estén situados éstos. Lo normal es que coincida con la línea básica de equilibrio.



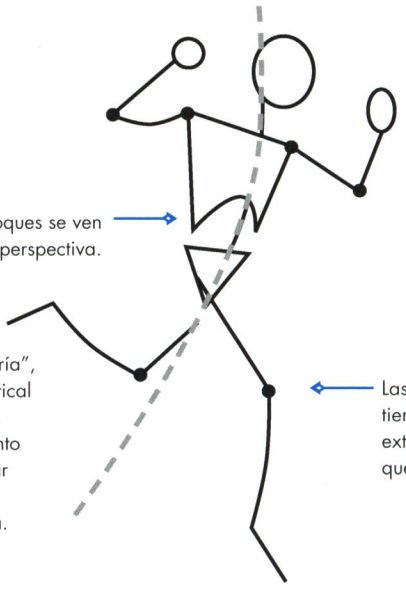
2

EN MOVIMIENTO

Hallar el eje vertical es sólo el primer paso para estudiar la estructura de la figura a partir de sus bloques. Sin embargo, todo el proceso empieza con esta línea fundamental. También es así cuando se construye una figura en movimiento.

• El esquema de bloques siempre tiene los mismos elementos, no importa cómo se vea la figura.

La figura se "caería", ya que el eje vertical no llega al suelo. Pero un movimiento se puede abreviar en una única imagen dinámica.



Los bloques se ven en perspectiva.

Las articulaciones tienen "límites" de extensión y de flexión que hay que respetar.

• Incluso una pose más extrema, en que la figura no está en equilibrio, puede resumirse fácilmente en unas pocas líneas. Hay que acostumbrarse a construir siempre la estructura antes de definir la figura.

DURACIÓN	OPTATIVA
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	REVISTAS, ROTULADOR

ESTRUCTURA DE LA FIGURA

Hay un sencillo recurso que permite acostumbrarse a deducir cómo funciona la estructura de la figura y sus bloques, y que se puede repetir tantas veces como se desee.

Se trata de conseguir revistas o diarios deportivos –está claro que no hace falta que sean actuales– o cualquier otra publicación que incluya fotografías de cuerpo entero, coger un rotulador... y repetir los pasos de construcción de bloques sobre las ilustraciones una y otra vez, sobre la mayor variedad de ejemplos posibles.

Este ejercicio permite estudiar fácilmente los límites del cuerpo, acostumbrarse a reconocer la figura humana y entender cómo funciona.

MANGA, CÓMIC JAPONÉS

UN ESTILO INCONFUNDIBLE

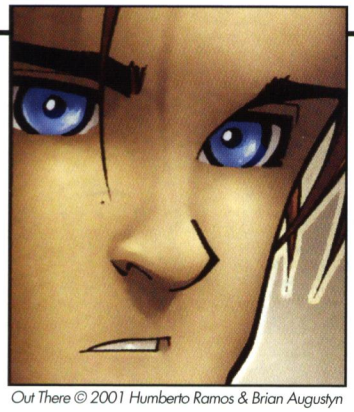
"Manga" significa, simplemente, "historieta" o "cómic". Aunque en Japón se use esta palabra para referirse a toda clase de cómic, en otros países ha pasado a describir tanto la producción japonesa como el estilo propio de la misma, proceda de donde proceda.

1 EUROPA

El cómic franco-belga es el dominante en el mercado europeo, y ofrece un amplio repertorio de temáticas y estilos. Otros países, como Italia, tienen también una importante producción propia, mientras que Alemania o España son, sobre todo, importadores de cómic de otros países.

Monstrueux bazar © 1999 Lewis Trondheim Guy Delcourt Productions

Quelques mois à l'Amélie © 2002 Jean-C. Denis · Dupuis


Out There © 2001 Humberto Ramos & Brian Augustyn

Wolverine © 2002 Marvel Characters, Inc.

2 ESTADOS UNIDOS

La producción norteamericana se centra en un solo género, el tradicional cómic de superhéroes, publicado en *comic-book*, cuadernillos de 24 ó 32 páginas grapados que es, además, el más reconocible en el extranjero. Pero el cómic americano ofrece propuestas más variadas que los superhéroes.

3 JAPÓN

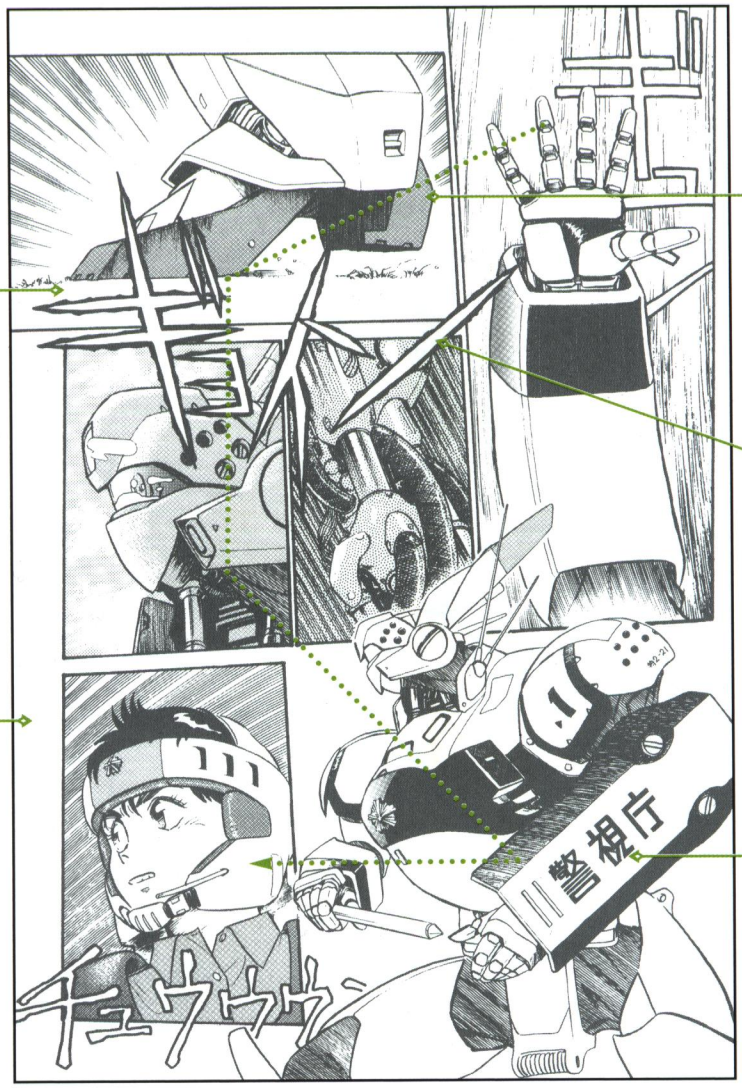
El mercado japonés es el más grande del mundo, por lo que no es de extrañar que su propuesta de temas y estilos sea también la más variada. Toda clase de publicaciones, géneros y propuestas hacen del manga un medio comparable al literario, dentro de las claves propias de esta clase de cómic.

Kareshi Kanojo no Jijyo © 1996 Masami Tsuda · Hakusensha Inc.

Yu-Gi-Oh © 1997 Kazuki Takahashi · Shueisha Inc.

4 CLAVES DEL MANGA

Para saber si se puede distinguir el manga de los demás tipos de cómic, basta sostener un tomo recopilatorio –*tankobon*– japonés para ver que no tiene mucho que ver con un *comic-book* americano o con un álbum europeo, pero incluso sin conocer el nombre del autor ni ver su edición original, se puede reconocer fácilmente el manga por su estructura gráfica. Sus principales características son:



Se publica en blanco y negro. Es habitual que sólo la cubierta y unas pocas páginas interiores estén en color.

Su formato es diferente. Normalmente, se edita en Occidente en tomos de unas 200 páginas; las series rebasan fácilmente los 10 tomos.

El orden de lectura está invertido. Es decir, en su edición original, bocadillos y viñetas se leen de derecha a izquierda.

La narrativa es diferente. El ritmo de la acción, la composición de página, el uso de los diferentes elementos del cómic, iconos gráficos, onomatopeyas, bocadillos, líneas cinéticas, etc., responde a normas propias.

La oferta temática del manga es amplísima, y tiene géneros de historia que le son propios. Una historia de mechas ("robots"), como *Patlabor*, encuentra fácilmente sitio en él.

Kidou Keisatsu Patlabor © 1995 Masami Yuki · Shogakukan Inc.

SABÍAS QUE... "Manga"

Ésta es la palabra "manga" escrita en los tres sistemas de escritura japoneses: *kanas* (silabarios) de dos tipos, *hiragana* y *katakana*, y *kanjis* (ideogramas). De los dos ideogramas de "manga", el primero significa aproximadamente "involuntaria" y el segundo "imagen". Así llamó el artista Hokusai a una colección de caricaturas y escenas cotidianas que publicó en 1914. Pero mientras que en Japón, se llama manga a toda clase de cómics, fuera de este país se llama manga sólo a aquel tipo de cómic concretamente de origen o influencia japonesa. El mismo medio se llama de forma distinta en cada país: *tebeo* e *historieta* (castellano), *fumetti* (italiano), *bande dessinée* (francés), *comic* (inglés), *manghwa* (coreano), etc.

漫画

"Manga" escrito en *kanji*.

まんが

"Manga" escrito en *hiragana*.

マンガ

"Manga" escrito en *katakana*.

AKIRA TORIYAMA

UNA HISTORIA DE LUCHA

Nacido en 1955 en la prefectura de Aichi, Akira Toriyama se decidió por el manga tras probar suerte en el mundo de la publicidad. Autor dotado de un sentido del humor propio, capaz de crear obras con gran variedad de registros, se ha convertido en una celebridad.

Akira Toriyama es de los pocos autores japoneses que puede presumir de que su nombre se conozca en medio mundo. Tal vez su nombre no, pero sí los de Son Goku, Vegeta y sus compañeros. Dibujante profesional desde 1978, con apenas una docena de títulos producidos, Akira Toriyama puede presumir de haber tenido dos exitos, con series de corte muy diferente: *Doctor Slump* y *Dragon Ball*.

Son Goku se dispone a lanzar su ataque *kamehameha*, una imagen de impacto.

Dragon Ball © 1995 Bird Studio . Shueisha Inc.

Dr. Slump, que empezó a publicarse en 1979, narra las aventuras de la pequeña robot Arale Norimaki. En su momento, batió récords de velocidad en su adaptación al anime. La segunda es, por supuesto, *Dragon Ball*, que convirtió a Toriyama en uno de los dibujantes más famosos del mundo, pero cuyas exigencias de producción también fueron causa de su actual semirretiro profesional.

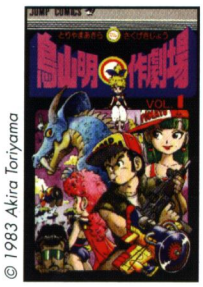
Caricatura de Akira Toriyama publicada en *Dragon Ball*.

1 LO QUE NO ES *DRAGON BALL*

La producción de Akira Toriyama no es precisamente extensa. Sólo dos series largas, *Dr. Slump* (18 tomos) y *Dragon Ball* (42 tomos), y apenas media docena de tomos más: los tres del *Marusaku Gekijou* (que recogen sus historias cortas), y *Cowa!*, *Kajika* y *SandLand*. Sin embargo, Toriyama mantiene una carrera paralela como diseñador de personajes para videojuegos y sigue involucrado en otra clase de proyectos.

Dr. Slump es la serie que catapultó a Akira Toriyama a la fama.

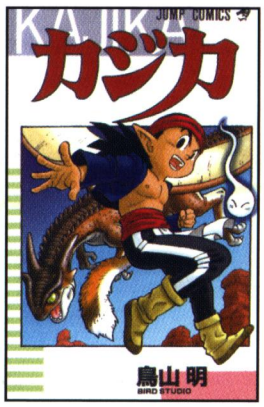
© 1980 Bird Studio . Shueisha Inc.



© 1983 Akira Toriyama

Cowa!, un trabajo más infantil, fue publicado en parte a color.

© 1998 Bird Studio . Shueisha Inc.



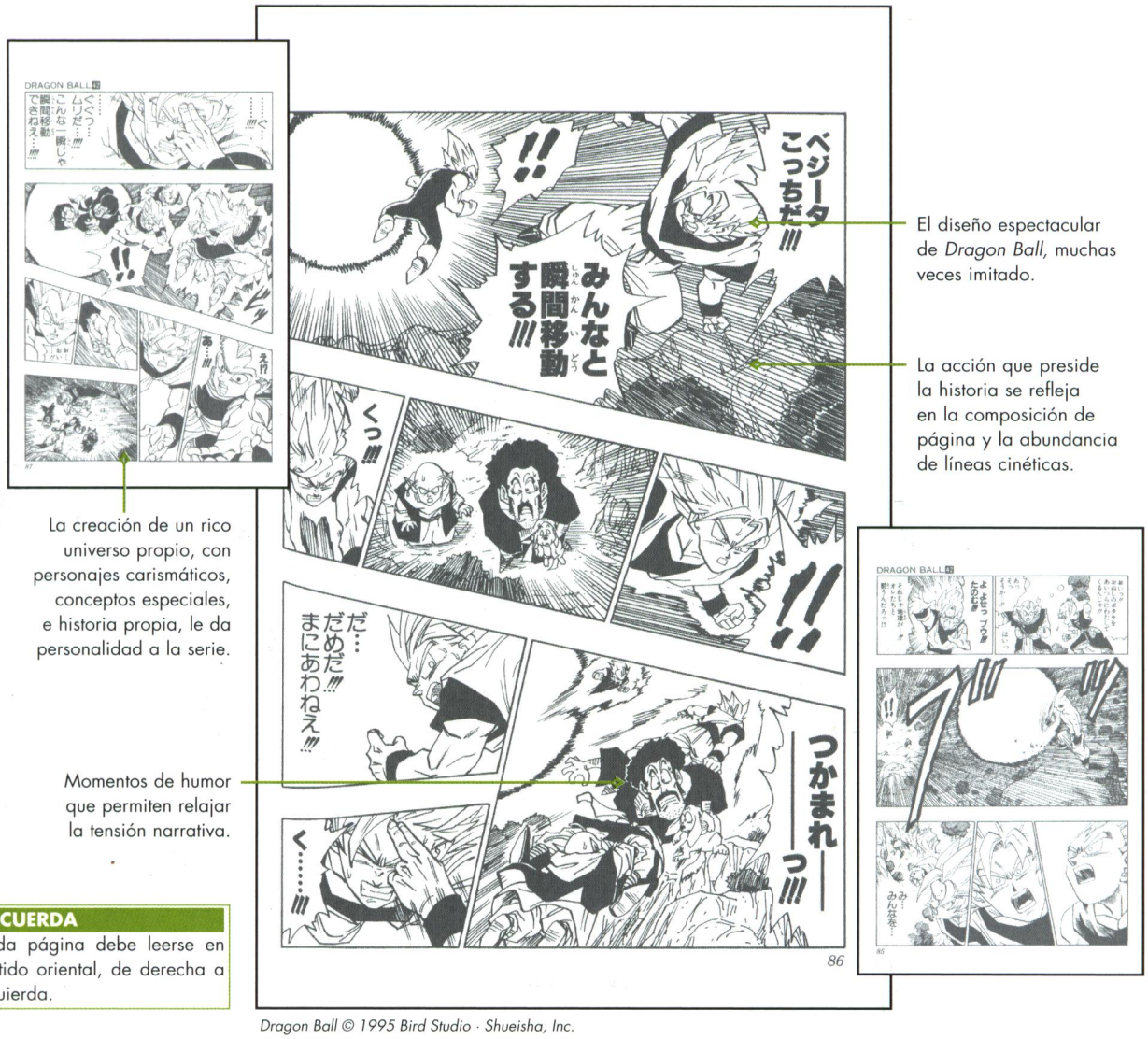
© 1989 Bird Studio . Shueisha Inc.

SandLand, una aventura a tomo único, refleja el nuevo estilo de Toriyama.

© 2000 Bird Studio . Shueisha Inc.

2 LA OBRA: *DRAGON BALL*

Dragon Ball empezó siendo un manga de humor, pero terminó convertida en la serie de lucha por excelencia, y es esta última versión la que todo el mundo recuerda. En estas páginas, extraídas del tomo 42, que es el último de la obra, se constata la gran maestría conseguida por Akira Toriyama para crear dinámicas escenas de lucha, acompañadas de espectaculares explosiones y rayos de energía. El ejemplo corresponde a las páginas 85 a 87 de dicho tomo, es decir, la batalla final contra el temible Bu.



El diseño espectacular de *Dragon Ball*, muchas veces imitado.

La acción que preside la historia se refleja en la composición de página y la abundancia de líneas cinéticas.

La creación de un rico universo propio, con personajes carismáticos, conceptos especiales, e historia propia, le da personalidad a la serie.

Momentos de humor que permiten relajar la tensión narrativa.

RECUERDA
Cada página debe leerse en sentido oriental, de derecha a izquierda.

Dragon Ball © 1995 Bird Studio · Shueisha, Inc.

3 SON GOKU

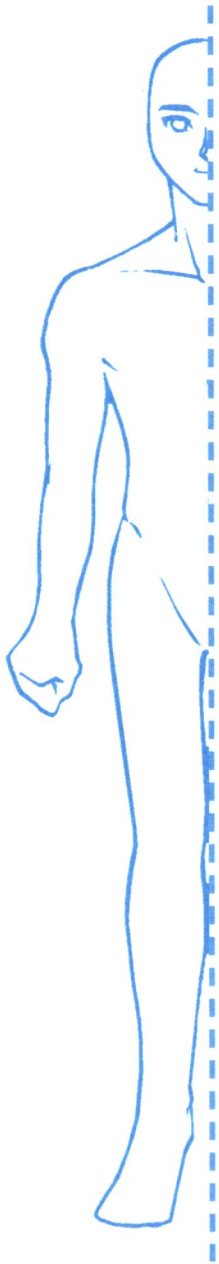
Dragon Ball © 1995 Bird Studio · Shueisha, Inc.

Goku mantiene su personalidad optimista y amable, por mucho que aumente su poder, y pierde poco de su inocencia inicial. En este caso el personaje crece, se casa y tiene hijos y hasta nietos, pero no evoluciona, para que sus lectores sigan reconociéndolo.

4 MUNDO BALL

Dragon Ball es una marca muy conocida, que cuenta con 17 películas, una veintena de videojuegos e infinidad de productos derivados, en su mayoría basados en las dos series de televisión, que cuentan respectivamente con 153 y 291 episodios.

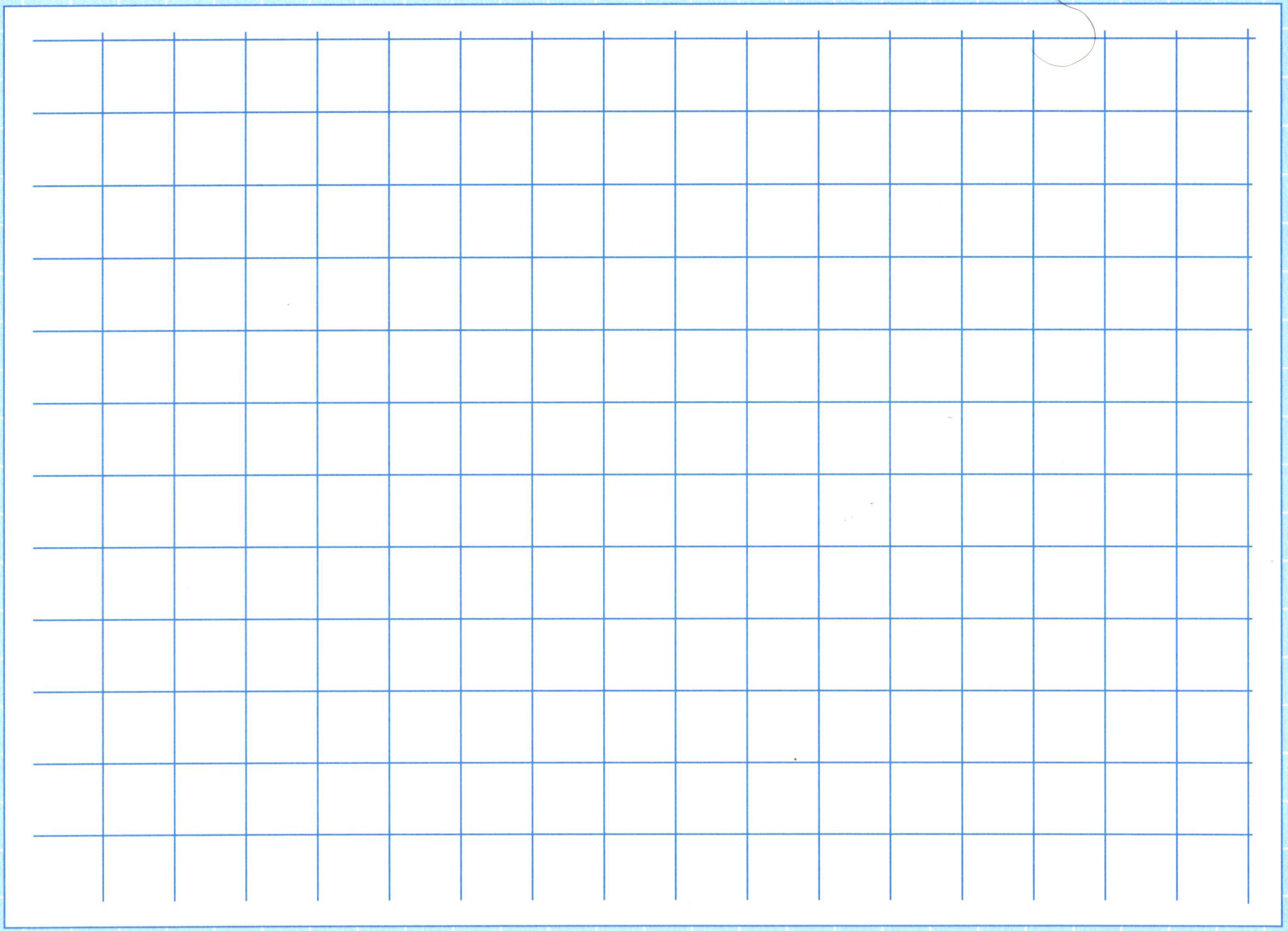
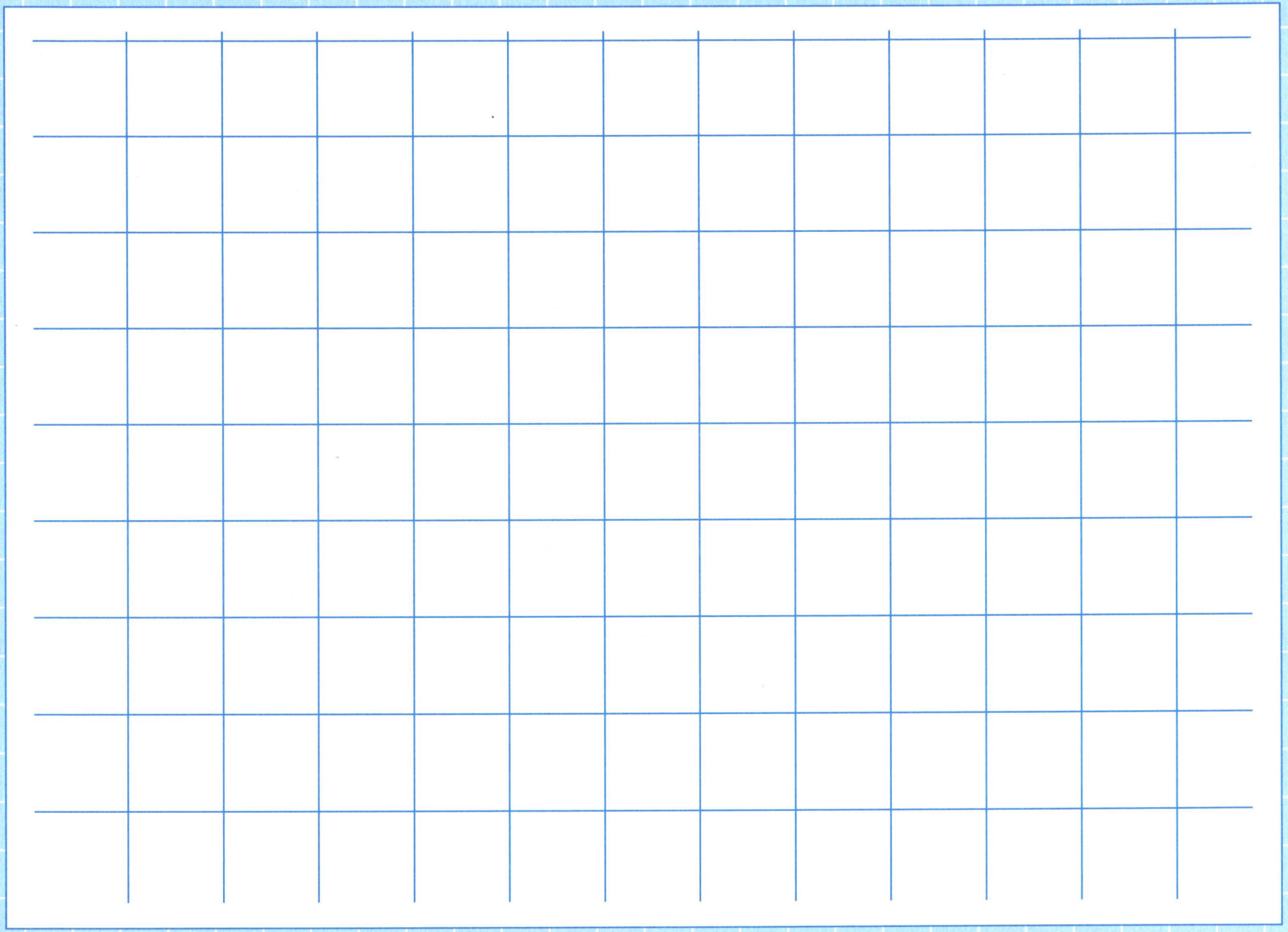
Dragon Ball © 1995 Bird Studio · Shueisha, Inc. · Fuji TV



RETÍCULA DE COPIA

0,5 cm

RETÍCULA DE COPIA



RETÍCULA DE COPIA